

· 数字游戏与现实世界：冲击、对话与未来 ·

游戏商品化中的留守儿童

张明皓¹ 叶敬忠²

【内容摘要】 从“创造”游戏到“制造”游戏，留守儿童的游戏生态发生了重要变化。脱离“游戏共同体”精神的游戏商品化机制则以捕获儿童的方式实现利润再生产。通过留守儿童实地调查的案例发现，游戏商品化的捕获机制实际由外部社会结构、游戏工业结构以及留守儿童个体化行动三者互构而成。外部社会结构限制催动留守儿童生活无意义感的不断再生产，而留守儿童反叛生活无意义感的渴望与游戏意识形态的映合以及游戏工业和留守儿童无意识的“合谋”，使留守儿童的生活世界被游戏商品化机制总体收编。游戏商品化具有强现实渗透性和循环性，其社会后果是对留守儿童生活的“多重捕获”和留守儿童的“反思失落”。在游戏商品化的浪潮中，应该重申对留守儿童生活意义系统的反思性关怀，问题的关键不在于反对网络游戏媒介，而在于如何在社会和文化中捍卫童年。

【关键词】 游戏商品化 留守儿童 捕获 反思失落 生活意义系统

【作者】 1 张明皓，中国农业大学人文与发展学院博士研究生。

2 叶敬忠，中国农业大学人文与发展学院教授、博士生导师。（北京 100193）

【基金项目】 国家社科基金重大项目“城乡一体化进程中的农村变迁研究”（13ASH007）

从“创造”游戏到“制造”游戏： 留守儿童游戏生态之变

① J·瓦西纳：《文化与人类发展》，孙晓玲等译，上海：华东师范大学出版社，2007年，第314页。

现代网络媒介正在对留守儿童的日常生活产生重要影响，其中电子游戏凭借网络媒介的虚拟场景和共时参与的社交环境成为延伸留守儿童社会化过程的新型经验空间。在网络时代，游戏内容、游戏互动以及游戏审美均发生不同程度的变化。网络游戏媒介通过弹性的互动规

则和极致的自我体验改变了传统游戏的性质和形式，留守儿童的游戏生态则在日益强化的网络媒介作用力支配下不断肢解与重构。

从社会变迁史的宏观角度看，游戏总体是嵌入社会形态之中的，不同的社会形态具有不同的游戏主流表现形式。在原始社会，游戏作为生命原初的行为冲动，是人类文明的起始之物。^①在农业社会，文字娱乐是最高游戏方式，游戏总体表现为非功利化的特性。进入工



业社会,现代化的游戏媒介开始出现,游戏功利化以及娱乐环境的物化逐渐成为工业社会的时代镜像。而在后工业社会,随着游戏工业布局的日臻成熟,游戏制造与泛娱乐产业链上的文学、动漫各板块深度联动,从而在大的文化娱乐平台上互相打通,推动游戏消费的最大化成为后工业社会的内在任务。简单考察游戏演化的线索可以得出结论:游戏商品化已经成为主流趋势,社会的变迁史就是人类游戏价值的异化史,游戏正在背反主体的价值理性。精于游戏研究的文化人类学者约翰·赫伊津哈曾言:游戏与物质利益无关,本不应靠游戏获取利润,但人类文明延续至今,游戏精神已日渐衰落。^①而“童年消逝说”则在游戏精神衰落和现代电子媒介出现的总体背景下日益盛行。

与“游戏精神”异化以及“童年消逝”相关的是游戏工业的丰盛景观。在游戏商品化的逻辑中,利润最大化原则驱使游戏工业不断“制造”游戏以供消费者“使用”。借助网络媒介和智能设备的普及,乡间也可能不再是传统游戏得以保留其鲜活样态的最后一片圣土。传统游戏体现出的共同体建构特征和“自导自演”的创造精神日益被标准化制造的电子游戏程序消解,而亲近自然的传统游戏消逝则被视为农村儿童“精神家园迷失”的缘由。^②游戏工业已然脱离“游戏共同体”精神在“制造”和“生产”,游戏工业在生产利润的同时也构造出农村留守儿童沉迷游戏的时代景象。“游戏沉迷”一般被认为是一系列心理反应的综合过程,它始自游戏“吸引”,成型于“依赖”,得自于对时间的“霸占”。^③

目前,关于留守儿童游戏沉迷原因的探讨一般归结为“结构”或“行动”两种视角:从“结构”视角来说,留守儿童沉迷游戏的原因往往是游戏工业结构本身的“原罪”或外部社会结构,如学校、社区和家庭教化功能失调的体现;从“行动”视角来说,留守儿童脆弱的自制力是其沉迷游戏的主要原因。而留守儿童游戏沉

迷的消解策略也必然推导出规制游戏产业、加强外部环境的教化功能以及提升留守儿童的自制力等措施。基于“结构”或“行动”方面非此即彼的简单归因往往将留守儿童沉迷游戏议题的讨论流于表面化。本文以“结构”和“行动”互构视角将留守儿童游戏沉迷的发生机制纳入游戏商品化的深层语境之中,“结构”界面指涉的是外部社会结构和游戏工业结构,而“行动”界面关联的是留守儿童的生活世界和个体化的行为实践。而游戏商品化正是借助“结构”和“行动”的互构机制实现对留守儿童的总体捕获。^④

游戏商品化的捕获机制: 生活无意义感反抗与总体收编

从“创造”游戏到“制造”游戏的转变,使得原本附属于主体理性的“游戏”逐渐受控于游戏工业。游戏商品化本身是“符号”的商品化,是制造“符号”并利用“符号”的过程。游戏商品化将增进玩家体验标榜为首要目标,而此中收益才为根本目的。“捕获”原意是指猎人设计圈套以抓捕猎物的过程。游戏商品化的“捕获”机制指的是游戏工业通过隐性作用吸附和侵害受众的有限精力和资源,从而完成游戏工业的财富积累和利益再生产的过程。游戏商品化的捕获机制与留守儿童游戏沉迷实际上是一体两面,留守儿童延长“停留时间”并增加“游戏粘性”实际构成游戏工业获利的关键。^⑤游戏商品化的捕获机制具有隐蔽性,在留守儿童游戏沉迷的议题中很难将责任完全归结为游戏工业。从外部社会结构、游戏工业结构以及留守儿童的个体化行动互构关系中可以揭示游戏商品化捕获的发生机制,游戏商品化的捕获机制共有三个环节相互继起。

(一) 社会结构限制与留守儿童生活无意义感再生产

留守儿童作为快速社会转型期产生的人口

① 约翰·赫伊津哈:《游戏的人——文化的游戏要素研究》,傅存良译,北京:北京大学出版社,2004年,第278页。

② 高雪莲:《精神家园的迷失:远离自然的儿童游戏——基于柳溪村儿童游戏的田野调查》,《北京社会科学》2015年第10期。

③ 宗争:《游戏“沉迷”的文化符号学解读》,《湘潭大学学报(哲学社会科学版)》2015年第3期。

④ 文章的调研资料来源于中国农业大学人文与发展学院“中国农村留守儿童”研究团队2016—2018年在河南、江西、贵州等地的调研,文中的人名为化名。

⑤ 腾讯网:《网游毒害青少年 两会代表呼吁整顿》,http://tech.qq.com/a/20100305/000255.htm。

群体,不得不长时间面临城乡分离和拆分型家庭的生活压力。社会结构的限制力具体从城乡二元制度结构、教育组织结构、农村生活结构三重进路楔入留守儿童社会化的特定时空,留守儿童价值观和个体行为受到重大规约,直接后果表现为留守儿童的生活无意义感强烈凸显。生活无意义感是价值混乱、缺失生活目标和厌恶生活的主观综合体验,其在留守儿童身上具有不同程度的体现。

首先,留守儿童的生活无意义感产生于城乡生活对比的巨大落差。具有城乡生活双重经历的留守儿童往往产生价值断裂的生活知觉。河南省某村9岁的留守儿童小博自出生之日起就在城市生活,到上小学的年龄,小博被姥爷接回农村成为一名“留守儿童”。小博喜欢城里的生活,尽管小博和爸爸妈妈住在工地拥挤的房子里,但小博还是很快乐。因为他觉得“城里时尚,娱乐活动多,有许多可以玩的地方”。现在小博回到农村后很不适应,经常和姥姥、姥爷吵架。小博平时会让爸爸妈妈寄很多好看的衣服,原因是不想让别人说他太土。城市偏向的思维正在持续建构留守儿童的价值观,在留守儿童城乡生活前后转换的过程中,留守儿童无法再实现“城里人”的认同支撑,而又不想“自贬”为“农村人”,由此产生的巨大落差导致留守儿童产生价值断裂的感觉。

其次,教育组织结构的“圈养”对留守儿童生活无意义感的强化推波助澜。随着“撤点并校”的中小学布局调整政策的推行,“村不办小学、乡不办初中”已经成为当前乡村学校布局的定式,而寄宿制教育也因此成为中小学布局调整推行的主要形式。但目前寄宿制教育普遍存在“重管理”和“轻培养”的事实,“课间圈养”已经成为教育功能异化的表象,^①寄宿制学校中程式化的时空安排不断规训留守儿童的行动范围和生活空间。贵州省某村留守儿童小平是初一下学期主动辍学的,他十分痛恨寄宿制教育的管理方式,他认为“在学校根本

学不到什么东西,而且还到处有人管着,自习和睡觉的时间都有严格规定,就像‘监狱’一样”。寄宿教育组织的规训机制使留守儿童很难在教育活动中体验到自我实现的价值,徒增厌恶情绪,充斥自由意志阻滞的压抑感。

最后,农村生活结构的空心化彻底固化了留守儿童的生活无意义感。大规模的城乡劳动力流动导致农村日益空心化,人口空心化和治理空心化使农村公共生活环境压缩,社区公共精神日趋衰落。农村公共空间的式微导致留守儿童社会交往空间急剧缩小,公共生活空间的空心化往往催动留守儿童主动封闭社会化通路而定型于个体化的生活方式。江西省某村11岁留守儿童小龙已经习惯“宅”的生活,“村里没有任何娱乐活动,现在村里的小孩越来越少,平时也玩不到一块,老人和妇女也根本说不上话,我只想自己在家呆着”。

从根本上说,留守儿童生活无意义感产生于外部社会结构与留守儿童社会化过程的内在割裂和非整合性。从宏观的城乡二元制度结构、教育组织结构到农村的生活结构,留守儿童的社会化过程始终与不同维度的结构存在张力,不同的张力外化至留守儿童的主观体验,表现为价值断裂、自由意志压抑以及生活孤独感。定型化的社会结构限制与留守儿童社会化张力的持久性使留守儿童的生活无意义感不断再生产。

(二) 生活无意义感反叛与游戏意识形态入侵

首先,在无其他游戏替代性娱乐方案可供选择时,留守儿童对反叛生活无意义感的渴望为游戏意识形态入侵提供了突破口。因结构刚性限制所再生的生活无意义感无法因传统游戏互动或单调反复的电视内容而消解,智能手机和电脑设备作为新型的娱乐替代品则具有填补留守儿童生活意义的重要内涵。上文提及的小博不喜欢农村生活,尤其是放假,小博就觉得特别没意思。“一到暑假,电视里就总是播放‘喜羊羊’和‘熊出没’,翻来覆去就是这几个动

^① 李长伟:《课间圈养问题探析》,《北京社会科学》2016年第11期。

画片,一点意思都没有。我最快乐的时光就是玩手机。”现在的手机是妈妈淘汰给他的,运行特别卡,连“王者荣耀”也安装不了。小博的妈妈答应他如果期末成绩好,就奖励他一个好手机,现在这也是小博学习的唯一动力。

为获得手机和电脑设备,留守儿童普遍采用“日常抗争”或“节衣缩食”的策略。河南省某镇联通公司的一位宽带安装者发现,现在初中的孩子普遍都有手机,村里安装宽带的生意也越来越好。“如果不安,孩子就会使劲闹,家长也没有办法。”而贵州某村14岁留守儿童小泽则通过几个月“节衣缩食”攒下的生活费买了一部手机。小泽的很多同学也依靠这种“励志精神”买了手机。小泽认为“节衣缩食”买手机很值得,因为平时可以和舍友同学尽情地“推塔”和“超神”。“特别是在周末,我可以和舍友一直玩游戏。一天不用吃饭,中午就嚼一包方便面。没有束缚的生活才叫爽!打游戏就是为了让自己的快乐!”

其次,游戏意识形态的平等保证大批留守儿童的进入。一位学者通过对“王者荣耀”游戏的体验式观察,发现电子游戏捕获留守儿童的秘密在于它们的“相对平等”。^①游戏意识形态所内含的无门槛的进入和去阶层化的竞争机制使留守儿童在游戏参与中实现身份的无差距感。河南省某村留守儿童小宇说道:“手机游戏一学就会,上手很快。玩游戏什么也不用管,一个微信号就搞定了,小孩子和大孩子都可以玩,有钱的人可以投点钱,没钱的人可以多花点时间,在游戏中看的还是技术,都在一个平台上竞争,比较公平。”

再次,在“平等进入”的意识形态包装下,游戏意识形态同时植入区分逻辑。游戏工业依据年龄和性别的基础维度对不同留守儿童群体进行外区分,同时根据声望定序对留守儿童群体进行内区分。不同的留守儿童群体均能在消费游戏中找寻各自适合的游戏构型和游戏角色,而不同类型游戏的区分也因此具备定位留

守儿童个性差异的社会意义。第一,游戏程序依据年龄的基础维度区分不同留守儿童玩家。江西省某村12岁留守儿童小铭说:“小一点的孩子一般就玩‘天天酷跑’‘球球大作战’这类简单的,大一点的一般都会玩‘王者荣耀’和‘吃鸡’。这些游戏玩久了就会觉得特别有意思,根本不会看上其他简单的游戏。”第二,游戏程序基于性别维度划分不同留守儿童玩家圈子。在小铭的学校,男生更愿意玩对抗类游戏,而女生更愿意玩装扮类游戏。小铭说:“平时男女生不怎么说话,玩游戏的男生会经常讨论关于游戏升级和技能之类的,会显得更亲密一些。”第三,游戏通过提供声望排序让留守儿童满足个性需要。小铭直言玩游戏的目的就是“排第一”。为了让游戏快速升级,小铭已充值不少。“我喜欢看到小伙伴羡慕的眼神儿。玩游戏玩得就是快乐,玩得就是个性!”

“平等”与“区分”的辩证关系构成总体的游戏意识形态。在确保“相对平等”的同时,利用游戏程序设计和声望定序相应区分出不同的留守儿童群体结构,留守儿童群体顺利纳入游戏所创造的差异生产体系。由外部结构所生产的生活无意义感则不断复活留守儿童的娱乐欲求。游戏意识形态的运作机制是在“相对平等”的包装下通过一种隐藏的区分关系捕获留守儿童深层次的娱乐期望,进而使留守儿童自然地顺应游戏意识形态的总体要求。因此,只要由外部社会结构与留守儿童社会化之间张力所创生的生活无意义感不断再生产,游戏工业的总体意识形态就能隐蔽介入留守儿童的日常生活而实现再循环。

(三) 总体收编: 游戏工业与留守儿童无意识“合谋”

游戏意识形态“平等”和“区分”的辩证逻辑是完成游戏商品化捕获留守儿童的关键机制,但实现游戏商品化对留守儿童的总体收编则需从两个方面再次“建构”留守儿童,让游戏工业的生产行为和留守儿童的游玩行为“融

① 腾讯网:《王者荣耀为什么这么火?一位70后学者的体验式观察》, <https://cul.qq.com/a/20170704/036992.htm>。



为一体”。

首先是游戏分级化中的个性趋同机制。调研发现，留守儿童正在将评价别人和交朋友的现实标准转向“游戏技巧”，并围绕“游戏操作熟练程度”组成相应的排斥性游戏团体。贵州省某村13岁留守儿童小成最希望能交到游戏“大哥”，“我们这都是谁游戏玩得好，谁就是‘大哥’”。小成现在交朋友的标准是看谁和自己打游戏配合得好，小成和群里的朋友都是“铂金”称号，而游戏群并不会随意批准人进入，除非他们具有相同的称号。根据游戏分级所衍生的游戏团体正在改变留守儿童的社交方式，留守儿童普遍借助游戏符号和游戏语言构塑自己和对他人的评价，游戏分级差异正逐步替代留守儿童真实的个性差异。这种游戏分级差异并非基于留守儿童有效能力的甄别，而是利用区分的游戏符号编码同化留守儿童的个性。与现实活动中基于互补性合作能力和共享价值观所建构的伙伴关系不同，在游戏团体中，“个体才能的弱化导致了个性的趋同，异质性被同质性所吞噬”。^①正是在游戏分级化中个性趋同机制将留守儿童建构为一批批“你追我赶”但实际上毫无差别的玩家。

其次是游戏个性化中的自由框定机制。游戏工业依据性别、年龄和声望的基本维度开发出诸如角色扮演、策略、冒险类等个性化的游戏范例，面对社会结构限制所产生的压抑，留守儿童在游戏中确实感到“自由”，但仅是选择游戏范例的“自由”。游戏工业在批量生产游戏的同时，也在伪装制造“个性”，留守儿童日益将寻找游戏差异标识为个性行动，从而不自觉地进入游戏工业所限定的娱乐程式。正如阿道尔诺的警示，游戏工业是当前最为繁荣的文化工业，在文化工业中，个人的特殊性与文化工业的普遍性达成一致，文化工业的每一次进步，都是以真正自由的丧失为代价的。^②至此，游戏工业得以将游戏生产的垄断性结构和游戏消费的个性化结构联系起来，从而完成

游戏工业和留守儿童受众的一体化，并产生留守儿童与游戏工业无意识“合谋”的景象。游戏商品化机制完成了最为深层次的总体收编，即以操弄无价值的符号为手段，以留守儿童的自由框定为代价，不断使留守儿童舒舒服服地成为受游戏背后利益共同体所操控的“被游戏者”。

综上所述，在“结构”与“行动”的互构中，可以透视游戏商品化捕获的总体机制。在结构界面，由不同社会结构限制与行动界面的留守儿童社会化过程产生多重张力，留守儿童生活无意义感不断再生产出来。留守儿童对生活无意义感的反叛倒逼游戏意识形态入侵，而强调“平等”和“区分”的游戏意识形态在保证大批留守儿童无门槛进入的同时，不断复活留守儿童深层次和多样化的娱乐期望，游戏意识形态借此得以不断再循环。为完成游戏商品化的总体收编，游戏商品化需通过游戏分级筛选建构一批批“你追我赶”但实际是个性趋同的留守儿童玩家，同时借助游戏范例的集中生产结构满足留守儿童所谓的个性化需求，并实现对留守儿童自由的隐蔽框定，最终实现留守儿童与游戏工业无意识的“合谋”。

游戏商品化的社会后果： “多重捕获”与“反思失落”

游戏商品化的捕获机制具有无限循环性，其通过将留守儿童的价值观和现实生活全部纳入控驭范围，来实现对留守儿童生活世界的“多重捕获”。与此相关的是对留守儿童深层次反思能力的排挤，在游戏商品化的症候中，留守儿童正在遭遇“反思失落”的状态。

（一）“多重捕获”：货币理性侵入与社会关系网络借用

首先，游戏商品化从价值观层面捕获留守儿童，通过推动真伪世界一体化而向留守儿童扩散货币理性。游戏所创造的虚拟世界和现实

① 古斯塔夫·勒庞：《乌合之众》，语嫣译，呼和浩特：内蒙古出版集团，2016年，第18页。

② 马克思·霍克海默，西奥多·阿道尔诺：《启蒙辩证法：哲学断片》，渠敬东、曹卫东译，上海：上海人民出版社，2006年，第46页。

世界普遍被视为二维世界，而留守儿童沉迷游戏则被认为是沉浸于虚拟世界而忽视现实世界的真实生活。但实际上，游戏商品化以货币理性为中介将真伪世界重新整合，虚拟世界和现实世界的二维一体正在将货币理性逐步扩散至留守儿童的生活世界。

游戏虚拟世界中的金钱导向与现实世界的商品化趋势形成互强的双向关系，留守儿童普遍将游戏世界传递出商品化的价值观念潜移默化地纳入自身的价值观建构之中。留守儿童因游戏消费而强化金钱重要性的敏感程度，从而增进对现实世界货币理性的认同。由此，游戏虚拟世界和现实世界的二元性经由货币理性的整合而被留守儿童建构为一体化世界，而一体化世界则被留守儿童理解为“金钱世界”，如何“讨钱”自然成为留守儿童“日常抗争”的策略重点。在具体调查中发现，能否“给钱上网”已经成为影响留守儿童评判其与家庭成员关系好坏的标准。在虚拟世界和现实世界一体化的过程中，留守儿童多维的生活价值理性逐渐被货币理性捕获。

其次，游戏商品化具有相当高程度的关系粘性，可借助所有现实社会关系网络实现对留守儿童生活世界的多重捕获。一是游戏商品化机制可依托亲缘关系实现影响下移。调查发现，留守儿童游戏行为日益呈现低龄化趋势，“哥哥带弟弟玩游戏”的连带式现象屡见不鲜，加之年轻父母的游戏示范以及祖辈的“手机带娃”，形成了电子游戏对留守儿童的全纳氛围。^①二是留守儿童的同学朋友关系也构成扩展游戏商品化影响的重要社会网络。留守儿童的游戏行为基本上都是同学带同学。现实社会关系网络的再利用已然构成游戏商品化伸展的充分条件，其正以不断飙升的用户规模成就游戏公司的狂欢。

（二）“反思失落”：留守儿童生活感受能力表浅化与新权威崇拜

生活感受能力是观察和接触现实生活而引

发的思想领悟能力。网络电子游戏在某种程度上引发留守儿童生活感受能力弱化的趋势，这表现为以下三个方面。

一是娱乐个体化。根据研究团队的参与式观察，在对战类游戏中，留守儿童展示出惊人的合作能力：游戏开始前，不同留守儿童根据对游戏人物运用的熟练程度选择不同游戏角色，攻击型、防御型以及辅助型均有配备。游戏中，留守儿童则具有不同的“走位”和“团战”，针对敌方也有相应的攻击策略。人员配合和技能施放的时机都体现出高超的技巧。玩游戏时，留守儿童神态专注地搓着手机屏幕，不文明用语脱口而出。而与游戏中合作能力相反的是，在现实生活中，他们几乎不怎么交流。游戏商品化机制赋予每位留守儿童可依托个体化能力而完成娱乐活动，留守儿童因游戏而聚，也因游戏而散，形成的只是围绕游戏的群体“集合”而非“集体”，尽管在网络电子游戏中激发出留守儿童的合作能力，但只能再次封闭于游戏之内，难以实现向现实生活的迁移。

二是自我认同肤浅化。留守儿童普遍将游戏所带来的感官快感视为快乐。江西省某村13岁留守儿童小泉认为“快乐”就是“刺激”和“面儿”。“我最快乐的事，就是能无拘无束地玩一天游戏。能和好友打别人，多刺激。如果赢了，你就有面儿，就能在小伙伴面前抬起头。我当然知道打游戏不好，影响学习，打游戏打时间长了也无聊，但是我不知道除了打游戏，我还应该干什么？”这种由网络电子游戏所建构的重情绪激动而乏思想领悟状态的泛化正在形塑留守儿童肤浅的自我认同。^②小泉知悉电子游戏所带来的负面功能，但是依然愿意为其捕获，因为留守儿童再难找寻填补生活意义的其他事物。由此，游戏商品化机制在弱化留守儿童生活感受能力的同时，又将网络游戏填补生活意义的功能固定下来，从而成就游戏工业与留守儿童的普遍调和。

①《“手机带娃”成为农村留守家庭新痛点》，《中国青年报》，2018年8月2日第6版。
②张明皓：《留守儿童的日常焦虑与自我认同——基于结构二重性视角的考察》，《北京社会科学》2017年第3期。

三是权威屈从化。在现实中,与缺乏深层次反思能力相对的是留守儿童对新权威的崇拜以及寻求庇护的屈从化。许多留守儿童将暂时性的虚拟游戏团体组织为现实的权力结构。因游戏而认识的“大哥”正在成为影响留守儿童生活的新生力量。贵州省某村14岁的小新偷偷去网吧时认识了一位“大哥”。当时“大哥”和小新玩了几把“英雄联盟”,配合默契,便认下了这位“小弟”。小新认为“大哥”很关心他,这主要体现在平时小新去网吧,“大哥”都会给他占机器,有时小新没钱了,“大哥”会出钱让他上网。小新也因“大哥”的影响而染上了吸烟的习惯。小新目前打算辍学去县城学理发,这样就能和“大哥”经常见面。“大哥”还介绍小新认识了一些社会上的朋友。“他们可以保护我,我们关系很铁,他们让我做什么,我就做什么,我很服他们。”可见,游戏正在扮演一种新型社交的角色,它将兴趣相同且不相识的人联系起来。将虚拟游戏团体组织为现实亲密关系群体有利于回应留守儿童对安全感的迫切寻求,但留守儿童在权威屈从化中找寻自我存在的定位,其实现的是降低自我主体价值的服从型自我认同。这正构成了所谓“反思失落”的场景再现。“反思失落”是生活感受能力表浅化的状态表现,在游戏商品化的情境中,“娱乐个体化”“自我认同肤浅化”和“权威屈从化”都从不同向度助推了留守儿童“反思失落”的趋势。

总而言之,游戏商品化通过推动留守儿童的现实世界和虚拟世界一体化,以货币理性重新整合留守儿童的生活世界,其内在的多维价值理性和情感关系逐渐被留守儿童的货币理性认知所替代。同时,游戏商品化利用现实中所有的社会关系网络渗透其影响力,进而构成游戏商品化不断扩充的群体条件。游戏商品化也正在造就留守儿童生活感受能力弱化的“反思失落”,留守儿童的生活意义系统面临逐渐衰减的状态。

① 卜卫:《捍卫童年》,《读书》2000年第3期。

游戏商品化批判与留守儿童 生活意义系统重建

本文详细分析了游戏商品化针对留守儿童的捕获机制,认为正是“结构”和“行动”的互构,即外部社会结构、游戏工业结构以及留守儿童的个体化行动三者合力,导致了游戏商品化机制的不断再循环。游戏商品化总体具有三大特征:一是游戏商品化具有不可逆转性。因为不同结构限制与留守儿童社会化之间的张力以及留守儿童个性化结构与游戏生产结构结合的牢固性和长期存在性,使游戏商品化机制具备持久生产的动力。二是游戏商品化具有不可简单追责的特性。游戏商品化发生的过程和结果并不是强制性的作用逻辑,因为游戏商品化机制的生产与再生产是由“结构”与“行动”互构而成,正是社会结构、游戏工业结构与留守儿童个体化行动三者之间的耦合,使任何对游戏商品化以及留守儿童沉迷游戏的简单归因都显不足。三是游戏商品化机制具有强现实渗透性。游戏商品化更容易实现对留守儿童生活世界货币理性认知的建构,游戏商品化借助现实中所有社会关系网络可实现其影响下移并不断扩充群体基础。由此可见,游戏商品化已经形成可自我强化的存在体系。既然如此,游戏商品化批判的进路究竟在何处?在无法抗拒游戏商品化进程的情况下,对游戏商品化批判不应应对游戏工业“原罪”以及留守儿童自制力进行简单苛责,而应首先实现留守儿童生活意义系统反思性关怀的复归。

必须将儿童当“儿童”看,承认并尊重童年生活的独立价值。^①留守儿童童年的独立价值受到更多结构限制,在留守儿童反叛结构限制带来的生活无意义感时,却再次陷入游戏商品化机制的捕获,留守儿童成为游戏产业链紧锁的环扣,其独立价值日益受到游戏商品化原则的重构。货币理性的侵入以及对现实社会关系网络的借用使游戏商品化机制得以实现对留

留守儿童从价值观到现实生活的多重捕获。而在娱乐个体化的情境中,游戏商品化机制正在助推留守儿童自我认同肤浅化和权威屈从化的反思失落趋势。控制游戏商品化趋势对留守儿童的负面影响应在坚守捍卫童年原则的基础上实现留守儿童生活意义系统的重建。

一是建立以儿童为中心的家庭生活。政府积极创造父母和子女团聚的机会,对父母与孩子的探亲活动建立常态化的保障机制;实施家庭教育文化,引导监护人关心留守儿童的生活细节,积极关注留守儿童的情绪心理变化,积极回应留守儿童的互动需求,限制“手机带娃”,严防沉重的逆向照料负担向留守儿童转移。建立以儿童为中心的家庭生活就是为综合释放家庭的情感价值、生活抚育以及教育监护的功能,使留守儿童重新确立生活的基础意义。

二是重建乡村活力。重建乡村活力的基础是重建乡村的物质空间和乡村的社会空间。重建乡村物质空间包括政府投入资源,加快村庄公共基础设施特别是文化设施的建设,这是重建乡村活力的“硬”手段。而重建乡村的社会空间则是通过组织化的社会活动,促进村庄人际互动,铸造文明乡风,这是重建乡村活力的“软”手段。重建乡村活力应在“三留守”群体的整体联系中把握留守儿童问题,可通过成立社区儿童活动中心、妇女互助组、老人协会等在农村社区联合开展活动,促进留守人口之间的互动互助,释放乡村社区在促进留守儿童娱乐活动开展、留守妇女亲子交流、留守儿童和妇女关心服务留守老人等方面的积极效应。重建乡村活力实际上是从村庄整体的角度定位留守儿童的生活意义感,以乡村活力重建带动留守儿童的活力,促使留守儿童娱乐个体状态转向集体化的社会互动。

三是杜绝学校“圈养”,回归教育本质。适当降低学业成绩在学校考核中的权重,弱化学生管理制度的刚性,赋权留守儿童开展“自导自演”实践活动,并逐渐探索一套突出留守

儿童闲暇生活时间保障、互动活动形式设计与教师陪伴式服务的寄宿制学校办学标准。改变寄宿制教育的环境是为将寄宿制学校打造为留守儿童的“第二家庭”,扭转寄宿制教育的压抑感,让留守儿童在学校中“乐学”,在一种温馨自由和育人为本的氛围中实现留守儿童健康人格的养成,从而在某种程度上替代网络电子游戏对留守儿童的影响。

四是规范游戏工业,敦促游戏工业承担社会责任。政府应规范游戏工业的生产机制,在正确价值观的引导下规范游戏生产内容,同时适当控制游戏生产的数量。游戏工业可与政府、研究机构、专家和第三方机构等多方联动协作,为儿童开发丰富有趣的网络素养课程和学习化的游戏工具,帮助儿童建立科学健康的上网习惯。规范游戏工业不是为清除游戏技术的发展成果,而是为促进游戏工业的正向合理布局,引导游戏工业承担更多的社会责任。

综上所述,控制游戏商品化所带来的留守儿童游戏沉迷趋势关乎家庭、社区、学校以及游戏工业的基本责任问题。从家庭、社区、学校以及游戏工业角度探索的行动方案至多只是“应对”之策,这些“应对”之策虽必不可少,但“应对”之策并非“解决”之策。正是社会结构的整体变化所导致的家庭、社区以及学校结构功能的裂解使游戏工业产生、加强和扩散了其负面影响。因此,解决留守儿童沉迷游戏问题的根本出路有赖于城乡融合和以人为本的发展模式,让留守儿童童年的价值和尊严得以真正承认和保护,让留守儿童享受发展机会和发展成果的人文关怀,让留守儿童不再因城乡分离而“留守”。当前国家正在推进城乡融合的伟大实践,正在推进以人为本的新发展模式,留守儿童沉迷游戏问题的解决不是毕其功于一役,问题的关键并不在于反对网络游戏媒介,而是如何在我们的社会和文化中捍卫童年。

编辑 张 蕾

“Play is Humility, Not Liberation”
——Video Games as Control, Anti-control and Self-control
Jiang Yuhui

Abstract: Today, it's really necessary to reflect upon video game as a fundamental human activity. Following Arendt's deep insights in *The Human Condition*, we intend to argue that the game world is far from an authentic “common world”, though exhibiting the conspicuous spatiality and “endurance”. It couldn't fight against the fate of falling prey to the powerful as well as omnipresent “social apparatus”. We then return to the labor as corporeal basis, in order to reveal the potentiality of anti-control inherent in the affective bodies of multitude. Agamben provides us with a third option about how to reestablish subjectivity and *vita activa* through the “use of bodies”.

Keywords: game; Arendt; world; labor; use of bodies

Left-behind Children in the Processes of Game Commercialization
Zhang Minghao & Ye Jingzhong

Abstract: The game ecology of left-behind children has undergone major changes from “creating games” to “producing games”. However, the game commercialization mechanism that deviates from the spirit of “game community” undertakes profit reproduction through the capture of left-behind children. Based on field research, we found that the game commercialization mechanism is constructed by the interaction of external social structure, game industry structure and the individual actions of left-behind children. The constraints of external social structure result in the continuous reproduction of the meaninglessness of left-behind children's life. The desire of left-behind children to resist against the sense of meaningless life, the reflection and integration of game ideology, and the unconscious “collusion” between the game industry and left-behind children lead to the cooptation of left-behind children's life worlds by the game commercialization mechanism. Games commercialization has strong practical permeability and repeatability. Its social consequences are “multiple capture” of left-behind children's life and the “reflexivity loss” of left-behind children. In the processes of games commercialization, we should reiterate reflective care for the meanings of left-behind children's life. The major issue is not to against the online game media, but to safeguard left-behind children's childhood in our society and culture.

Keywords: game commercialization; left-behind children; capture; reflexivity loss; system of life meanings

Ontology of Language in Literature Research
Gao Yu

Abstract: Literature is the art of language. The artistry of literature is expressed in language. The reason why literature can not be replaced by philosophy, history, sociology and so on, and can have a lasting and profound impact on thought, lies in the artistry of literary language, and literary research can never be separated from language. To study literature from the perspective of language, we should first sort out the history of literature at the level of literary language, restore the tradition of literary linguistics, and re-narrate the history of literature and literature from the perspective of language. The ontology of literary language includes not only the study of literary works, literary trends of thought and literary phenomena from the perspective of language, but also the study of literary theory and the construction of literary theory from the perspective of language. The core content of literary theory is the study of “key words”, which emphasizes the differences, complexity and richness of word meanings. Through the study of key words, we can study the system of literary theory and the deep linguistic stipulation of literary theory.

Keywords: literature; linguistics; ontology; word

“Nonviolent Revolution” Achieves Goals Easier
——Re-thinking of the British Revolution
Liu Cheng & Li Linli

Abstract: “Revolution” is an important topic in the world history, which itself has happened in most of the modern countries. The purpose of the revolution is to settle down some irreconcilable contradictions, to overcome the fundamental obstacles which restrict the social development, and to build a social formation which benefits a country's progress. The shape of modern British is mainly completed by some gradual reforms, but also includes some inevitable revolutions. Violent revolution is an extreme measure which takes place of the peaceful measure when the latter is invalid. British Revolution didn't really solve the problem of Autocracy, and also can't realize the country's reformation. It is the “Glorious Revolution” and the following social reforms which accomplished these transformations. That is to say, it is the nonviolent revolution which accomplished the reconstruction of social formation. Revolution is not only a temporary battle to defeat the old regime, but also a permanent reform which creates a new institution. The nature of revolution is the transformation of the social formation. If a reform realizes a fundamental advance of the society, then it is a “revolution”.

Keywords: British revolution; Glorious Revolution; violence; nonviolence; conflict transformation